

**Patzer Tabelle w16 (4-2)**

## Wurf Ergebnis

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Dein Schlag macht dich zum Gespött der Gruppe, verursacht aber keinen Schaden.
- 2 Du stolperst, kannst dich aber durch einen Reflexwurf mit Schwierigkeit 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend verbringen.
- 3 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Beim nächsten Angriffswurf erhältst du einen Malus von -2.
- 4 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann mit 10 Minuten Arbeit repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 5 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 6 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird dein Rüstungsbonus um 1 reduziert, bis du 10 Minuten damit verbringst, die verhedderten Schnallen und Gurte wieder anzubringen.
- 7 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 8 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (einen Stein, eine Mauer, sogar den Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 9 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 10 Du hättest deine Rüstung in Schuss halten sollen! Die Gelenke deiner Rüstung verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 11 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 12 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf, aber nun gegen diesen Gefährten.
- 13 Du stolperst übel. Du fällst hart und erleidest dabei w3 Schaden. Du liegst am Boden und musst eine Aktion dafür nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 14 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Wie eine Schildkröte ruderst du mit den Gliedern und bist unfähig, sofort aufzustehen. Du musst für die nächste Runde im Liegen kämpfen, bevor du dich aufrichten kannst.
- 15 Du schaffst es irgendwie, dich selbst zu verletzen, wobei du normalen Schaden erleidest.
- 16+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst normalen Schaden +1. Darüber hinaus fällst du auf den Rücken und kannst dich erst dann wieder aufrichten, wenn dir ein Geschicklichkeitswurf (Schwierigkeit 16) gelingt.

\* Magische Waffen brechen nicht durch Patzer oder Volltreffer. Stattdessen werden sie w10 + 1,5 m weggeschleudert.

# Ein Charakter der von Kampfmut überkommen wird, kann Attributspunkte in Persönlichkeit oder Intelligenz opfern um den Schaden zu vergrößern. Je Punkt fügt er w12 Schaden hinzu.

Verlorene Attributspunkte heilen mit 1 Punkt pro Tag, plus 1 Punkt pro Ruhephase.

## Volltreffer Tabelle I für Stufe 0 und Zauberer

Wurf Ergebnis

- 0- Die Kraft des Schlags lässt die Waffe aus deinem Griff gleiten. Füge mit diesem Schlag +w6 Schaden zu, aber du bist entwaffnet.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Gelegetstretter. Füge mit diesem Schlag +w3 Schaden zu.
- 2 Dem Gegner ins Auge gestoßen! Füge mit diesem Schlag hässliche Quetschungen und +w4 Schaden zu.
- 3 Betäubender Schlag auf die Stirn. Füge mit diesem Schlag +w3 Schaden zu, und der Gegner fällt die nächste Runde ans Ende der Initiativereihenfolge.
- 4 Ein Schlag auf die Knie Scheibe des Gegners. Füge mit diesem Schlag +w4 Schaden zu und der Gegner erleidet -3 m auf die Bewegungsrate, bis er geheilt ist.
- 5 Fester Schlag auf den Oberkörper. Füge mit diesem Treffer +w6 Schaden zu.
- 6 Glücklicher Treffer entwaffnet den Gegner. Du erhältst einen freien Angriff, wenn er sich bückt, um seine Waffe aufzuheben.
- 7 Die Hand des Gegners wird zerschmettert. Füge mit diesem Schlag +2w3 Schaden zu.
- 8 Betäubender Treffer! Fluchend vor Schmerzen kann der Gegner die nächste Runde nicht angreifen.
- 9 Die Nase des Gegners wird zerschmettert. +2w4 Schaden und Blut strömt über das Gesicht des Gegners.
- 10 Der Gegner stolpert über seine eigenen Füße und geht für den Rest der Runde zu Boden.
- 11 Durchbohrender Treffer. Füge mit diesem Schlag +2w4 Schaden zu.
- 12 Schlag in den Unterleib. Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15) oder er verbringt die nächsten zwei Runden mit Würgen.
- 13 Der Schlag zerschmettert den Knöchel des Gegners; seine Bewegungsrate wird halbiert.
- 14 Treffer streift die Schläfe. Blut blendet den Gegner für w3 Runden.
- 15 Die Waffenhand des Gegners wird getroffen. Die Waffe geht verloren und wird w10 + 1,5 m weit weggeschlagen.
- 16 Du entgehst knapp dem Gegenschlag des Gegners! Füge normalen Schaden zu und führe einen weiteren Angriffswurf aus. Wenn der zweite Angriff trifft, fügst du zusätzlich +w6 Schaden zu.
- 17 Ein Schlag auf den Hals. Der Gegner taumelt 2 Runden lang herum und kann weder sprechen, noch Zauber wirken oder angreifen.
- 18 Der Gegner gerät direkt in deinen Angriff. Er nimmt +2w6 Schaden vom Treffer und verflucht dein Glück.
- 19 Überraschungstreffer. Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 20) oder er wird bewusstlos.
- 20+ Glücklicher Schlag knackt den Schädel des Gegners! Füge mit diesem Schlag +2w6 Schaden zu. Wenn der Gegner keinen Helm hat, erleidet er einen dauerhaften Verlust von w4 Intelligenz.

## Volltreffer Tabelle II für Diebe und Elben

Wurf Ergebnis

- 0- Daneben! Dein Zögern kostet dich den perfekten Treffer.
- 1 Treffer verfehlt kritische Organe. Immerhin +2w3 Schaden.
- 2 Kopftreffer, Ohr abgeschlagen. Das gibt +w6 Schaden und eine hässliche Narbe.
- 3 Klarer Treffer am Rücken, +2w6 Schaden.
- 4 Schlag auf die Brust, der Gegner stolpert. Greife gleich nochmal an.
- 5 Treffer auf die Nieren, +3w3 Schaden und der Gegner ist für 1 Runde betäubt.
- 6 Der Gegner ist durch deinen wilden Angriff verwirrt, seine Geschwindigkeit und Aktionen sind halbiert.
- 7 Schlag auf die Brust trifft wichtiges Organ, +3w4 Schaden.
- 8 Schlag streift die Stirn des Gegners, vom herunterlaufenden Blut ist er w4 Runden blind.
- 9 Der Gegner stolpert durch der Wucht deines Angriffs und liegt auf dem Boden. Greife gleich nochmal an.
- 10 Meisterlicher Treffer! +2w6 Schaden.
- 11 Treffer an der Kehle. Der Gegner ist stumm wie ein Karpfen.
- 12 Harter Schlag! Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 10 + deine Stufe) oder er wird ohnmächtig.
- 13 Der Gegner ist durch deine Schläge desorientiert. -4 auf alle Angriffe für w4 Runden.
- 14 Kopftreffer, Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 10 + deine Stufe) oder er wird vor Schmerzen ohnmächtig.
- 15 Du schmetterst den Gegner zu Boden, +2w6 Schaden und der Gegner liegt da.
- 16 Du schlägst ein Auge aus dem Kopf. Es baumelt herum und er ist für w3 Runden handlungsunfähig.
- 17 Dein Schlag durchbohrt die Lunge. +2w6 Schaden und der Gegner hat in der nächsten Runde nur 1 Aktion.
- 18 Volltreffer am Hinterkopf. +w8 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 10 + deine Stufe) oder er ist bewusstlos.
- 19 Schlagader getroffen! +w10 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 10 + deine Stufe) oder er wird vom Blutverlust und Schock bewusstlos.
- 20 Kehle durchtrennt! +2w6 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 13 + deine Stufe) oder er stirbt in w4 Runden.
- 21 Wirbelsäule getroffen! +3w6 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er ist gelähmt.
- 22 Brustkorb geöffnet, Organe liegen frei! +2w6 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 13 + deine Stufe) oder er stirbt in w4 Runden.
- 23 Durch den Gehörgang direkt ins Gehirn! +2w6 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er stirbt sofort.
- 24+ Herz durchbohrt! +3w6 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 20 + deine Stufe) oder er stirbt sofort.

### **Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3)**

Wurf Ergebnis

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden für den Gegner, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.#
- 1 Kraftvoller Schlag. +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden. Nächste Runde muss er erst aufstehen.
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag, +w8 Schaden.
- 4 Kraftvoller Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in einer Wolke von Blut. +w6 Schaden und er ist für w4 Runden ohne Geruchssinn.
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt durch die Luft und landet w6 + 5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und er verliert 3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Zerschmettert die Waffe des Gegners, Metallsplinter fliegen umher. \*
- 11 Treffer auf den Bauch verursacht starke Blutungen. Wenn er nicht geheilt wird, stirbt er in w5 Runden.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 10 + deine Stufe) oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher. +w8 Schaden.
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden.
- 15 Schulter ausgerenkt! +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab.
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand! -4 auf alle Angriffswürfe.
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden. Greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden und w4 Intelligenz- und Persönlichkeits-Schaden.
- 19 Brustkorb getroffen! +2w8 Schaden.
- 20 Brust getroffen! +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Oberschenkelhalsknochen zertrümmert! +2w6 Schaden, halbierte Geschwindigkeit. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf! +2w8 Schaden und w4 Intelligenz- und Persönlichkeits-Schaden.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf! +2w8 Schaden und Gegner stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben! Gegner verliert 50% der verbleibenden Lebenspunkte und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört! +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust! +3w8 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er wird bewusstlos.
- 28+ Wirbelsäulentreffer! +3w8 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er ist gelähmt.

### **Volltreffer Tabelle IV für Krieger (3-4) und Zwerge (4+)**

Wurf Ergebnis

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden für den Gegner, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.#
- 1 Herkules wäre stolz!. +2w12 Schaden.
- 2 Waffenhand amputiert! +w12 Schaden.
- 3 Gegner zu Boden geschmettert! +w12 Schaden und greife den Gegner am Boden gleich nochmal an (+2).
- 4 Hammerschlag treibt Nasenrücken ins Gehirn! +w12 Schaden und w6 Intelligenz-Schaden.
- 5 Waffe zerschmettert oder w12 Schaden falls Gegner keine Waffe hat. \*
- 6 Brustbein zerschmettert! Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er wird bewusstlos.
- 7 Treffer treibt Gegner zurück! +2w12 Schaden und Gegner verliert nächsten Angriff.
- 8 Betäubender Schlag! +w8 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 9 Kehlkopftreffer! +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm.
- 10 Schläfentreffer! Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er ist w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen! +2w12 Schaden und er kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot! +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher. +w8 Schaden.
- 14 Körpertreffer püriert kleinere Organe! +2w12 Schaden.
- 15 Gegner liegt in seinem Blut! Gegner kauert für w4 Runden am Boden.
- 16 Wuchtschlag! +2w12 Schaden und Gegner verliert Schild oder ist für w4 Runden betäubt.
- 17 Kniescheibe explodiert. +2w12 Schaden, Gegner kann nicht mehr laufen und greife gleich nochmal an.
- 18 Vorderhirn weg. +w12 Schaden, w4 Runden betäubt und Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er verliert sein Gedächtnis.
- 19 Waffenarm ins eigene Gesicht getrieben! Dreifacher Schaden und Gegner ist für w4 Runden betäubt.
- 20 Wirbelsäulentreffer! +3w12 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er ist gelähmt.
- 21 Organe zertrümmert! Gegner stirbt in w8 Runden.
- 22 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden! Gegner stirbt in w6 Runden.
- 23 Treffer ins Herz! +3w12 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er stirbt.
- 24+ Schädel platzt wie eine Melone! +3w12 Schaden und ein Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 20 + deine Stufe) oder er stirbt in w3 Runden.

## Volltreffer Tabelle V für Krieger (5+) und Zwerge (6+)

### Wurf Ergebnis

- 0- Blinde Kampfwut! +3w8 Schaden für den Gegner, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.#
- 1 Waffe zerschmettert oder 3w12 Schaden wenn Gegner keine Waffe hat. \*
- 2 Wütender Angriff! Gegner wird w3 m zurückgetrieben und andere Gegner treffen versehentlich ihn.
- 3 Ohr zu Brei geschlagen! +w12 Schaden und Gegner ist taub.
- 4 Magentreffer! Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 20 + deine Stufe) oder er kotzt für 2 Runden.
- 5 Gegner wirft Waffe weg und winselt um Gnade. +w12 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 6 Kopf skalpiert! Blut läuft herunter und Gegner ist blind bis geheilt.
- 7 Gegner durch deine Waffe behindert! Rüstklasse -6 und greife gleich nochmal an.
- 8 Du siehst rot! +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 9 Kehlkopftreffer! +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm.
- 10 Schläfentreffer! Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 15 + deine Stufe) oder er ist für w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen! +2w12 Schaden und er kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot! +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13-14 Treffer treibt Waffenarm ins Gesicht! Vierfacher Schaden und Gegner lässt Waffe fallen.
- 15 Wuchtschlag! +2w12 Schaden und Gegner verliert Schild oder Zähigkeitswurf (Schwierigkeit 20 + deine Stufe) um nicht bewusstlos zu werden.
- 16 Wirbelsäule gestaucht! Gegner wird 15 cm kleiner und seine Rüstklasse wird um 4 reduziert.
- 17 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden! Gegner stirbt.
- 18 Gesicht zerschmettert. Gegner ist blind und taub und kann nur noch gurgelnde Geräusche machen
- 19 Schädeldecke entfernt! Gegner stirbt in 3w3 Runden.
- 20 Schildarm abgeschlagen! +2w12 Schaden jede Hoffnung auf beidhändigen Kampf zertrümmert.
- 21 Eleganter Doppelschlag! +3w12 Schaden, falls Gegner stirbt und greife einen zweiten innerhalb 3 m an.
- 22 Bein amputiert! +2w12 Schaden, Gegner jault w4 Runden vor Schmerzen, kann nicht mehr laufen.
- 23 Schädeltreffer! w4+1 Runden Betäubung, w12 Intelligenz-Schaden und greife gleich nochmal an.
- 24 Waffenarm amputiert! +2w12 Schaden, der Arm ist ab und die Waffe weg.
- 25 Organe zerquetscht! Gegner verliert 50% der Lebenspunkte Schaden und alle Würde.
- 26 Kehle zerschmettert! Gegner ertrinkt in w4 Runden im eigenem Blut.
- 27 Wirbelsäule getroffen! +4w12 Schaden, Gegner ist gelähmt.
- 28+ Gegner geköpft! Greife andere Gegner innerhalb 3 m an bis du verfehlst.

### Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar: -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint an einer Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 cm und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, w4: (1) deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe; (2) deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht); (3) du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen; (4) deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5 Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhaft Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6 Deine Ohren mutieren, w5: (1) sie werden spitz; (2) sie fallen ab, aber du kannst normal hören; (3) sie werden zu Schlappohren; (4) sie werden zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd; (5) sie verschrumpeln und klappen nach hinten
- 7 Schüttelfrost: du zitterst und kannst wegen deiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 Dein Gesicht wird entstellt: bei Feuermagie werden deine Augenbrauen versengt und deine Haut glüht rot; bei Kältemagie wird deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an; bei anderer Magie wirkst du ausgemergelt und verlierst 3kg Gewicht.
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, w4: (1) Es wird schneeweiß; (2) es wird pechschwarz; (3) es fällt vollständig aus; (4) es steht dauerhaft zu Berge.
- 10+ Du wirst für w6 Stunden ohnmächtig und kannst nur energisch geweckt werden.

#### **Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis**

- 1- Fieber: Über w4 Monate wirst du schwächer und erleidest -1 Stärke pro Monat.
- 2 Auf deinem Rücken wächst ein zweites Gesicht. Es sieht aus wie dein erstes und Augen, Nase sowie Mund kannst du unabhängig benutzen.
- 3 Auszehrung: Dein Körper ernährt sich von deiner eigenen Masse. In einem Monat verlierst du 2w5 kg und erleidest -1 Ausdauer.
- 4 Fettleibigkeit: In einem Monat nimmst du 6w6kg zu: -1 Geschicklichkeit und Bewegung reduziert um 1,5 m.
- 5 Du knisterst vor Energie, die sich als Flammen, Blitze, Kältewellen usw. manifestiert, je nach deinem Lieblingszauber.
- 6 Deine Größe verändert sich um 2w24-25 cm. Dein Gewicht bleibt aber gleich und du wirst entsprechend dünn oder dick.
- 7 Dämonischer Makel, w3: (1) Deine Finger verlängern sich zu Klauen: w6 Schaden; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut verändert sich. w10: (1) Albino; (2) pechschwarz (3) durchsichtig; (4) schimmernd; (5) dunkelblau; (6) gelb; (7) aschfahl; (8) Fischschuppen; (9) dichtes Bärenfell; (10) Reptilienschuppen.
- 9 Dir wachsen kleine Hörner. Im ersten Monat der kammartige Wulst eines Gorillas, im zweiten Stirnzapfen, im dritten Ziegenhörner, nach sechs Monaten Stierhörner.
- 10+ Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitzen. Du kannst wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

#### **Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis**

- 1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird von einem Dämon geraubt. 3w6 Schaden durch überirdische Schmerzen, -2 auf alle Attribute und zusätzlich -2 auf Glück.
- 2 Verwesung: Einem Zombie gleich löst sich dein Fleisch in Brocken von den Knochen. Pro Tag verlierst du w4 Lebenspunkte. Lediglich magische Heilung kann die Verwesung hinauszögern.
- 3 Dein Kopf verwandelt sich in einer schmerzhaften Transformation über Nacht in einen Tierkopf. w6: (1) Schlange; (2) Ziege; (3) Stier; (4) Ratte; (5) Insekt; (6) Fisch.
- 4 Deine Gliedmaßen werden zu Tentakeln mit Saugnäpfen. Vier Monate lang pro Monat eine. Am Ende ist es unmöglich, deinen unnatürlichen Körper zu verbergen.
- 5 Um Mund und Augen wachsen dir kleine Tentakel. Anfänglich klein wie eine Made wachsen sie pro Monat um 2,5 cm, bis sie mit 30 cm ausgewachsen sind.
- 6 Dir wächst ein drittes Auge, w4: (1) auf der Stirn; (2) in der Handfläche; (3) auf der Brust; (4) am Hinterkopf.
- 7 Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine Krepsschere verwandelt. Du erhältst einen w6 Angriff aber kannst damit keine Waffe mehr greifen.
- 8 Dir wächst über w7 Tage ein Schwanz. w6: (1) Skorpionschwanz (w4 Schaden plus Gift: Zähigkeit 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke); (2) geschuppter Schlangenschwanz; (3) gespaltener Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit); (4) fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen, dritten Hand; (5) zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden); (6) buschiger Pferdeschwanz.
- 9 Körperliche Transformation: w4: Dir wachsen (1) am ganzen Körper Schuppen; (2) Kiemen; (3) Federn; (4) Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+ Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

## Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade

Wurf Ergebnis

- 1 Du musst Buße tun und 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. \*
  - 2 Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu eine Stunde am Stück beten. Gelingt es dir in den folgenden 2 Stunden nicht, erntest du das Missfallen deiner Gottheit und erhältst -1 auf alle Zauberwürfe, bis du die volle Stunde beendet hast. \*
  - 3 Du musst bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger finden oder für 1 Tag -1 auf alle Würfe erleiden.
  - 4 Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
  - 5 Deine Demut wird geprüft. Heute musst du dich allen anderen Wesen fügen, als wären sie deine Oberen. Versagst du dabei (nach Ermessen des Richters), verlierst du sofort für den Rest des Tages sämtliche Zauberfähigkeiten (auch Heilung und Hände auflegen).
  - 6 Du erleidest -1 auf Hände auflegen, bis du eine Queste der Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken beendest. Die Queste bestimmst du selbst.
  - 7 Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschick und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du nicht gehorchst, vergrößert sich dein Ungnadebereich permanent um einen Punkt.
  - 8 Du erleidest für einen Tag -4 auf Zauberwürfe für den Zauber, durch den du in Ungnade gefallen bist.
  - 9 Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
  - 10 Du verlierst für einen Tag einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
  - 11 Dir wird von deinem Gott befohlen, deinen Glauben zu vertiefen und deine Missetaten zu bereuen. Du erleidest -2 auf alle Zauberwürfe bis du eine Meditation beendest. Pro Tag Meditation darfst du einen Willen 15 Wurf machen bis er gelingt.
  - 12 Du wirst für heute von deinem Gott verstoßen und kannst keine Erfahrung sammeln.
  - 13 Elender Frevler! Du verlierst zwei zufällig bestimmte Zauber des ersten Grades für 1 Tag.
  - 14 Deine Gottheit wünscht zu prüfen, ob du wirklich den Glauben über die Freuden der Welt stellst. Du erleidest -4 auf alle Zauberwürfe bis du 40% deines Gesamtvermögens opferst, d.h. zerstörst, widmest, spendest (+1 pro 10%).
  - 15 Dein Gott ist dir nicht gnädig: heute Nacht wird dein Ungnadebereich nicht zurückgesetzt.
  - 16 Dein Gott versagt dir für die nächsten w4 Tage deine Fähigkeit Hände aufzulegen.
  - 17 Du verlierst für 24 Stunden den Zugriff auf w4+1 zufällig bestimmte Zauber.
  - 18 Du bist für w4 Tage nicht in der Lage, Unheiliges zu vertreiben.
  - 19 Du wirst mit einem körperlichen Mal deiner Treulosigkeit gezeichnet. Es ist eine Stigma, eine Tätowierung oder ein Geburtsmal. Dieses Zeichen ist für alle rechtgläubigen deutlich sichtbar, selbst durch Kleidung. Für andere könnte es hingegen unsichtbar sein. Wer es sieht und dich darauf anspricht, dem musst du deine Sünden und deine Sühne beschreiben. Bewahrst du eine Woche trotz des Mals deinen Glauben, verschwindet das Zeichen.
  - 20+ Deine Fähigkeit Hände aufzulegen wird von deinem Gott eingeschränkt. Du kannst sie für 24 Stunden nur einmal pro Wesen einsetzen.
- \* Du musst sobald als möglich beginnen. Im Kampf kannst du warten bis die Gefahr vorüber ist.

**Aktion (je Runde: Bewegen + Aktion(en) pro Runde, Anzahl Aktionen = Aktionswürfel)**

angreifen, zaubern	
zusätzliche Bewegung	
Waffe ziehen oder wegstecken	auch statt Bewegung
Schild ausrüsten oder fallen lassen	auch statt Bewegung
Tür öffnen	auch statt Bewegung
Fackel oder Laterne entzünden oder löschen	
Trank oder Schriftrolle bereit machen	
Trank trinken oder Schriftrolle lesen	
Gegenstand in Gepäck finden	
aufstehen oder hinlegen	
Reittier aufsitzen oder absitzen	
Brand löschen	Reflex 10
festhalten	Stärke gegen Zähigkeit Vergleichswurf
aus festhalten befreien	Stärke gegen Zähigkeit Vergleichswurf

**Angriffsmodifikatoren etc**

	Situation Nahkampf	Fernkampf
kurze Reichweite		
mittlere Reichweite		-2
große Reichweite		-1w
Fehlschuß in den Nahkampf		50% trifft Gefährte, Angriff neu würfeln
Angreifer unsichtbar	+2	
Angreifer höher	+1	
Angreifer eingeengt	-1w	-1w
Angreifer keine Waffenfertigkeit	-1w	-1w
Angreifer feuert in Nahkampf		-1
Verteidiger hinter Deckung	-2	-2
Verteidiger blind	+2	+2
Verteidiger eingeengt	+1w	+1w
Verteidiger gelähmt/schläft/gefesselt	+1w	+1w
Verteidiger kniet/sitzt/liegt	+2	-2
unbewaffneter Angriff	w3 Schaden	
Stein werfen		w3 Schaden
nicht-tödlicher Schaden	-1w	
festhalten	Stärke gegen Zähigkeit Vergleichswurf pro Runde	
brennen	w6 Schaden/Runde, löschen Reflex 10	
Rückzug	Gelegenheitsangriff	

**Fertigkeiten****Schwierigkeit Mindestwurf**

einfach	5
qualifiziert	10
nur für Experten	15
Meisterleistung	20

**Volk Bewegung Besonderheiten**

Elfen	9 m/Akt.	18 m Dunkelsicht, immun gegen Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich, Geheimtüren
Zwerge	6 m/Akt.	18 m Dunkelsicht, Gold & Edelsteine riechen, Unter Tage Kenntnis
Halblinge	6 m/Akt.	9 m Dunkelsicht, beidhändig, heimlich, immer glücklich, Glücksbringer
Menschen	9 m/Akt.	

**Stufe Erfahrungspunkte**

0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1090

Waffe	Sch.	hinh.	Reichweite	Preis	Klasse	~	Munition	Ini	Anm.
1 Armbrust	w6	w6	24/48/72	m 30 Gold	Kz		DH Bolzen	w16	
2 Blasrohr	w3	w5	6/12/18	m 6 Gold			D Rohrpfeil	w20	
3 Dolch	w4	w10	3/ 6/ 9	m 3 Gold	Kz	NCZEDH		w20	*
4 Flegel	w6	w6		m 6 Gold	K	C		w20	
5 Handaxt	w6	w6	3/ 6/ 9	m 4 Gold	Kz	C H		w20	*
6 Keule	w4	w4		m 3 Gold	KzO	H		w20	
7 Kriegshammer	w8	w8		m 5 Gold	KzO			w20	
8 Kurzbogen	w6	w6	15/30/45	m 25 Gold	Kz	CZE H	Pfeil	w16	
9 Kurzschwert	w6	w6		m 7 Gold	Kz	N EDH		w20	
10 Langbogen	w6	w6	21/42/63	m 40 Gold	K	CZE	Pfeil	w16	
11 Langschwert	w8	w6		m 10 Gold	Kz	N ZED		w20	
12 Lanze	2w12	-		m 25 Gold	K	E		w20	\$
13 Schleuder	w4	w4	12/24/48	m 2 Gold	KzON	DH	Geschoss	w20	*
14 Speer	w8	w8	3/ 6/ 9	m 3 Gold	Kz	E		w20	&
15 Stab	w4	w4		m 5 Silber	K ON	ZEDH		w20	
16 Stangenwaffe	w10	w10		m 7 Gold	K			w16	
17 Streitaxt	w10	w10		m 7 Gold	Kz	C		w16	
18 Streitkolben	w6	w6		m 5 Gold	KzON			w20	
19 Totschläger	w3	2w6		m 3 Gold			D	w20	
20 Wurfpfeil	w4	w4	5/10/15	m 5 Silber	K	C D		w20	*
21 Wurfspeer	w6	w6	9/18/27	m 1 Gold	Kz	E H		w20	*
22 Würgedraht	-	3w4		m 2 Gold			D	w20	
23 Zweihänder	w10	w10		m 15 Gold	Kz	N E		w16	
24 Phiole Weihwasser	w4	w4	3/ 6/ 9	m 25 Gold	alle			w20	@
25 Fläschchen Öl	w6	-	5/10/15	m 2 Silber	alle			w20	#
26 Mithril Dolch	w4	w10	3/ 6/ 9	m 12 Gold	Kz	NCZEDH		w20	*%
27 Mithril Kurzschwert	w6	w6		m 28 Gold	Kz	N EDH		w20	%
28 Mithril Langschwert	w8	w6		m 40 Gold	Kz	N ZED		w20	%

~ Klasse: Krieger|zwerger|ONC Ordnung-Neutral-Chaos Kleriker|Zauberer|Elf|Dieb|Halbling

\* Stärkemodifikator auf Schaden nur bei kurzer Reichweite

\$ nur vom Reittier einsetzbar

& doppelter Schaden vom Reittier

@ Schaden nur gegen Untote, manche Dämonen und Teufel, 2 Spritzer

% Mithril gibt 1 weniger Malus, 4x Preis, bei Krit Glückswurf oder zerbrechen

# Feuerschaden, Reflexwurf mit Schwierigkeit 10 zum löschen, sonst w6 pro Runde, brennt für 6 Stunden in Laterne

Munition	Anzahl	Preis
1 Bolzen	30	10 Gold
2 Pfeil	20	5 Gold
3 Pfeil mit Silberspitze	1	5 Gold
4 Rohrpfeil	30	1 Gold
5 Geschoss	30	1 Gold

Rüstungsname	Rüstkl.	Aktions Bonus	Bewegungs Malus	Patzer Würfel	Preis	Anm.
0 ungerüstet		+0	+0	w4		
1 Waffenrock		+1	+0	w8	5 Gold	
2 Lederrüstung		+2	-1	w8	20 Gold	
3 Fellrüstung		+3	-3	w12	30 Gold	
4 Beschlagene Lederrüstung		+3	-2	w8	45 Gold	
5 Schuppenpanzer		+4	-4	w12	80 Gold	
6 Mithril Schuppenpanzer		+4	-3	w12	320 Gold	%
7 Kettenhemd		+5	-5	w12	150 Gold	
8 Mithril Kettenhemd		+5	-4	w12	600 Gold	%
9 Bänderpanzer		+6	-6	w16	250 Gold	
10 Halbplattenpanzer		+7	-7	w16	550 Gold	
11 Plattenpanzer		+8	-8	w16	1200 Gold	
12 Schild		+1	-1	w8	10 Gold	

% Mithril gibt 1 weniger Malus, 4x Preis, bei Krit Glückswurf oder zerbrechen

w24 Gegenstand	Preis
1 Brechstange	2 Gold
2 Diebeswerkzeug	25 Gold
3 10 Eisennägel	1 Silber
4 1 Unze Edelsteine	20 Gold
5 Fackel	1 Kupfer
6 Feuerstein & Stahl	15 Kupfer
7 leeres Fläschchen	3 Kupfer
8 kleiner Hammer	5 Silber
9 1 Pfund Halbedelsteine	10 Silber
10 Heiliges Symbol	25 Gold
11 Kerze	1 Kupfer
12 3 Ellen Kette	30 Gold
13 Goldring	10 Gold
14 Silberring	2 Gold
15 kleiner Spiegel	10 Gold
16 Stück Kreide	1 Kupfer
17 Laterne	10 Gold
18 Fläschchen Öl	2 Silber
19 Rucksack	2 Gold
20 großer Sack	12 Kupfer
21 kleiner Sack	8 Kupfer
22 15 Ellen Seil	25 Kupfer
23 3 m Pfahl	15 Kupfer
24 Tagesration	5 Kupfer
25 leere Truhe	2 Gold
26 Wasserschlauch	5 Silber
27 Phiole Weihwasser	25 Gold
28 Wurfhaken	1 Gold
29 Zauberfoliant	100 Gold

Reittier	Preis
1 Esel oder Maultier	8 Gold
2 Pony	30 Gold
3 Reitpferd	75 Gold
4 Kriegspferd	200 Gold
5 Packsattel	15 Gold
6 Reitsattel	30 Gold
7 Zaumzeug und Gebiss	2 Gold
8 Satteltaschen	2 Gold
9 Pferdeharnisch Stoff	80 Gold
10 Pferdeharnisch Ringpanzer	600 Gold
11 Pferdeharnisch Platte	2200 Gold
12 Futter pro Tag	5 Kupfer
13 Stallunterbringung pro Tag	5 Silber

#### Attributsmodifikatoren

Attributs- wert	Attributs- Modifikator	Schicksals- Modifikator@	Zauberer Bonuszauber	Maximaler Zaubergrad#
3	-3	-3	kein zaubern	kein zaubern
4	-2	-2	-2 *	kein zaubern
5	-2	-2	-2 *	1
6	-1	-1	-1 *	1
7	-1	-1	-1 *	1
8	-1	-1	unverändert	1
9	+0	+1	unverändert	2
10	+0	+1	unverändert	3
11	+0	+1	unverändert	3
12	+0	+1	unverändert	4
13	+1	+1	unverändert	4
14	+1	+1	+1	4
15	+1	+1	+1	5
16	+2	+2	+1	5
17	+2	+2	+2	5
18	+3	+3	+2	5

\* mindestens 1 Zauber

# abhängig von Intelligenz für Zauberer und Persönlichkeit für Kleriker

@ Hausregel damit Geburtszeichen fast immer bedeutungsvoll ist

Sprache (%)	Menschen			Krieger			Kleriker			Dieb			Zauberer			Hobbits			Elben			Zwerge		
Gesinnung	1- 20	20%		1- 20	20%		1- 20	20%		1- 15	15%		1- 10	10%		1- 25	25%		1- 20	20%		1- 20	20%	
Ordnung	-			-			-			16- 20	5%	11- 13	3%		-			21- 25	5%		-			
Neutralität	-			-			-			21- 25	5%	14- 16	3%		-			26- 30	5%		-			
Chaos	-			-			-			26- 30	5%	17- 19	3%		-			31- 35	5%		-			
Elben	21- 25	5%		21- 25	5%		21- 25	5%		31- 32	2%	20- 21	2%	26- 30	5%		-			21- 25	5%			
Gnome	26- 30	5%		-			26- 30	5%		33- 37	5%	22- 23	2%	31- 40	10%		-			26- 30	5%			
Hobbits	31- 35	5%		26- 28	3%		31- 35	5%		38- 47	10%	24- 25	2%	-			36- 40	5%		31- 40	10%			
Zwerge	36- 45	10%		29- 38	10%		36- 40	5%		48- 49	2%	26- 27	2%	41- 50	10%		41- 45	5%		-				
Echsenmenschen	46- 50	5%		39- 41	3%		41- 43	3%		50	1%	28- 31	4%	-			46	1%		-				
Gnolle	51- 53	3%		42- 46	5%		44- 48	5%		51- 55	5%	32- 35	4%	-			47- 48	2%	41- 45	5%				
Goblins	54- 63	10%		47- 56	10%		49- 58	10%		56- 65	10%	36- 41	6%	51- 65	15%		49- 51	3%	46- 55	10%				
Grottenschrabe	64- 65	2%		57- 61	5%		59- 63	5%		66- 70	5%	42- 43	2%	66- 70	5%		-			56- 60	5%			
Harpyien	-			62- 66	5%		-			71- 72	2%	44- 45	2%	-			52- 53	2%		-				
Hobgoblins	66- 70	5%		67- 73	7%		64- 68	5%		73- 75	3%	46- 49	4%	71- 80	10%		54- 55	2%	61- 65	5%				
Kobolde	71- 80	10%		74- 81	8%		69- 78	10%		76- 79	4%	50- 53	4%	81- 90	10%		56- 58	3%	66- 75	10%				
Minotauren	81	1%		82- 83	2%		-			-		54- 55	2%	-			59	1%	76	1%				
Oger	82- 83	2%		84- 88	5%		79- 80	2%		-		56- 57	2%	-			60	1%	77- 81	5%				
Orks	84- 93	10%		89- 95	7%		81- 82	2%		-		58- 62	5%	-			61- 63	3%	82- 86	5%				
Schlangenmenschen	-			96	1%		83	1%		80- 81	2%	63- 65	3%	-			64	1%	-					
Troglodyten	94- 99	6%		97- 98	2%		84- 88	5%		82- 83	2%	66- 68	3%	-			65	1%	87- 91	5%				
Dämonen	-			-			89- 92	4%		84	1%	69- 72	4%	-			66- 70	5%	-					
Doppelgänger	-			-			-			85	1%	73	1%	-			-		-					
Drachen	-			-			93	1%		86- 87	2%	74- 79	6%	-			71- 75	5%	92- 93	2%				
Engel	-			-			94- 97	4%		-		80- 83	4%	-			76- 80	5%	-					
Feen	-			-			98	1%		88- 89	2%	84- 85	2%	91- 93	3%		81- 85	5%	-					
Greifen	-			-			-			-		86	1%	-			-		-					
Nagas	-			-			-			-		87	1%	-			86- 87	2%	-					
Riesen	100	1%		99-100	2%		99	1%		90- 91	2%	88- 89	2%	-			-		94- 97	4%				
Zentauren	-			-			100	1%		-		90	1%	-			88- 92	5%	-					
Adler	-			-			-			-		91- 92	2%	-			93- 94	2%	-					
Bären	-			-			-			-		93- 94	2%	-			-		98	1%				
Pferde	-			-			-			-		95- 96	2%	-			95- 96	2%	-					
Spinnen	-			-			-			-		97	1%	-			-		-					
Wiesel	-			-			-			-		-		94- 98	5%		-		-					
Wölfe	-			-			-			-		98- 99	2%	-			-		-					
Tiefe	-			-			-			92-100	9%	100	1%	99-100	2%	97-100	4%	99-100	2%					

### Schicksal oder Geburtsmal

w30	Glücklich	Unglücklich	Effekt
1	Zänker	Friedliebend	alle Angriffswürfe
2	Wilder Stier	Hasenfuß	Nahkampfangriff
3	Adlerauge	Maulwurf	Fernkampfangriff
4	Raufbold	Hänfling	unbewaffneter Angriff
5	Im Sattel gezeugt	Wanderer	berittener Angriff
6	Schlachtfeldgeboren	Weichling	alle Schadenswürfe
7	Hammerfaust	Puddingarm	Nahkampfschaden
8	Scharfschütze	Schlumpfschütze	Fernkampfschaden
9	Rudeljäger	Angsthase	Angriff & Schaden Stufe 0 Waffe
10	Meistertalent	Tollpatsch	alle Fertigkeiten
11	Schlaufuchs	Trampeltier	Fallen finden & entschärfen
12	Glückskind	Träumer	Geheimtüren entdecken
13	Zauberkünstler	Scharlatan	Zauberwürfe
14	Sturmgeboren	Sanftes Lamm	Zauberschaden
15	Reines Herz	Seelenlos	Unheiliges vertreiben
16	Pestopfer	Herz aus Stein	magisch heilen & gesunden
17	Glücksfee	Pechvogel	alle Rettungswürfe
18	Schutzengel	Stolperer	Fallen entkommen
19	Skorpion	Sensibelchen	Rettungswürfe gegen Gift
20	Springmaus	Seestern	Reflex
21	Zäher Hund	Hätschelkind	Zähigkeit
22	Trotzkopf	Duckmäuser	Willen
23	Drachenblut	Mimose	Rüstklasse
24	Schnelle Natter	Schlafmütze	Initiative
25	Eisenfresser	Zartes Kind	Lebenspunkte
26	Killerinstinkt	Blumenkind	Volltreffer Modifikator
27	Herzenskind	Waisenkind	Verderbniswürfe
28	Glück im Unglück	Unglücksrabe	Patzer Modifikator
29	Reiselustig	Einsiedler	Anzahl der Sprachen
30	Wildfang	Bummler	1,5 m Bewegung pro Modifikator

### Einheiten

#### im Spiel realweltlich

1 Fuß	1/3 m
5 Fuß	1,5 m
10 Fuß	3 m
1 Elle	1 m
1 Pfund	1/2 kg
1 Unze	1/40 kg = 25 g

<b>Beruf</b>	<b>Waffe</b>	<b>Handelsware</b>
1 Abtrittfeger	Handschippe (Dolch)	Eimer mit Kammerlauge
2 Adliger	Langschwert	Goldring
3 Alchimist	Stab	1 Fläschchen Öl
4 Astrologe	Dolch	Fernrohr
5 Barbier	Rasiermesser (Dolch)	Schere
6 Gemüsebauer	Sichel (Dolch)	Henne
7 Weizenbauer	Dreschflegel (Flegel)	Schaf
8 Dinkelbauer	Dreschflegel (Flegel)	Esel
9 Gerstenbauer	Heugabel (Speer)	Kater
10 Reisbauer	Schaufel (Stab)	Ente
11 Kohlbauer	Mistgabel (Speer)	Ziege
12 Flachsbauer	Sense (Stangenwaffe)	Kuh
13 Runkelbauer	Hacke (Stab)	Schwein
14 Hopfenbauer	Mistgabel (Speer)	Gans
15 Bettelmönch	Stab	Holzschale
16 Bettler	Schleuder	Krücken
17 Beutelschneider	Dolch	kleine Truhe
18 Buddler	Spaten (Stangenwaffe)	Strohhut
19 Elfen Advokat	Mithril Dolch	schwarzer Talar
20 Elfen Dichter	Silberdolch	Pergament & Federkiel
21 Elfen Falkner	Bronzedolch	Falke
22 Elfen Förster	Stab	1 Pfund Kräuter
23 Elfen Gärtner	Messer (Dolch)	Korb mit Pilzen
24 Elfen Gelehrter	Stab	Alter Foliant
25 Elfen Glasbläser	Glaspfeife (Keule)	Säckchen Murmeln
26 Elfen Kerzenmacher	Schere (Dolch)	1 Dutzend Kerzen
27 Elfen Kundschafter	Kurzbogen	Fernrohr
28 Elfen Töpfer	Stab	1 Pfund Ton
29 Fallensteller	Schleuder	Dachsfell
30 Färber	Schöpfkelle (Keule)	Korb Holunderbeeren
31 Fassbinder	Brechstange (Keule)	Fass
32 Bettler	Schleuder	Augenbinde
33 Glücksspieler	Totschläger	3 Würfel
34 Gossenjunge	Schleuder	kleiner Sack
35 Halbling Gärtner	Sichel (Dolch)	großer Strauß Blumen
36 Halbling Weber	Stab	3 Ellen Stoff
37 Halbling Geldwechsler	Kurzsword	5 Gold, 10 Silber, 200 Kupfer
38 Halbling Hähnchenmetzger	Handaxt	5 Pfund Hähnchenfleisch
39 Halbling Händler	Kurzsword	20 Silber
40 Halbling Handschuhmacher	Ahle (Dolch)	4 Paar Handschuhe
41 Halbling Schneider	Schere (Dolch)	3 feine Kleider
42 Halbling Schiffer	Messer (Dolch)	2 Ellen Segeltuch
43 Halbling Bettler	Keule	Breischale
44 Halbling Vagabund	Schleuder	Werkzeugkistchen
45 Händler	Dolch	4 Gold, 14 Silber, 27 Kupfer
46 Hirte	Stab	Lämmchen
47 Hochstapler	Dolch	Noble Kleidung
48 Holzhauer	Handaxt	große Säge
49 Holzknecht	Handaxt	15 Ellen Seil
50 Holzrucker	Sappie (Kriegshammer)	Butter und Mehl
51 Imker	Stab	Glas Honig
52 Jäger	Kurzbogen	Hirschfell
53 Jäger	Wurfspeer	Wildschweinfell
54 Junker	Langschwert	Schild
55 Juwelier	Silberdolch	1 Unze Edelsteine
56 Krämer	Kurzsword	1 Elle Leinen
57 Käser	Knüppel (Stab)	Stinkekäse
58 Kirchdiener	Keule	Phiole Weihwasser
59 Kräuterkundiger	Sichel (Dolch)	1 Pfund Kräuter
60 Kriegsknecht	Speer	Schild
61 Meßdiener	Stab	Heiliges Symbol
62 Metzger	Hackebeil (Handaxt)	1 Schinken
63 Müller	Keule	4 Pfund Mehl
64 Narr	Wurfmesser (Dolch)	Seidentuch
65 Pferdeknacht	Keule	Pony
66 Räuber	Kurzsword	Waffenrock
67 Sauhirte	Stab	Sau
68 Schamane	Knochenkeule (Streitkolben)	1 Pfund Rauschkraut
69 Scharfrichter	Richtschwert (Zweihänder)	15 Ellen Seil
70 Schlosser	Dolch	Feinwerkzeug
71 Schmied	Hammer (Keule)	Eisenzange
72 Schmuggler	Schleuder	wasserdichter Beutel
73 Schreiber	Radiermesser (Dolch)	10 Blätter Pergament
74 Knecht	Stab	Bronzemedaille
75 Schuster	Ahle (Dolch)	Schuhlöffel
76 Seiler	Messer (Dolch)	30 Ellen Seil
77 Söldner	Speer	Waffenrock
78 Spielmann	Dolch	Drehleier
79 Stallbursche	Stab	Zaumzeug
80 Steuereintreiber	Langschwert	100 Kupfer
81 Straßenhändler	Messer (Dolch)	Früchte
82 Tagelöhner	Dicker Ast (Keule)	seltsamer Stein
83 Totengräber	Schaufel (Stab)	Laterne
84 Waffenschmied	Hammer (Keule)	Eisener Helm
85 Wagenmacher	Keule	Handwagen mit Heu
86 Wahrsager	Dolch	Glaskugel
87 Waisenjunge	Keule	Flickenzuppe
88 Weber	Dolch	Korb mit Flachs
89 Wildschütz	Schleuder	Biberfell
90 Zauberlehrling	Dolch	Zauberfoliant
91 Zwergen Apotheker	Sichel (Dolch)	Phiole aus Stahl
92 Zwergen Bergarbeiter	Spitzhacke (Keule)	Laterne und Öl
93 Zwergen Steiger	Spitzhacke (Keule)	Helm
94 Zwergen Kistenmacher	Meißel (Dolch)	kleines Kästchen
95 Zwergen Pilzzüchter	Schaufel (Stab)	Beutel
96 Zwergen Rattenfänger	Keule	Netz
97 Zwergen Rüstungsschmied	Hammer (Keule)	1 Unze Mithril
98 Zwergen Werkzeugschmied	Hammer (Keule)	schwere Schmiedezange
99 Zwergen Juwelier	Ziermesser (Dolch)	1 Pfund Halbedelsteine
100 Zwergen Steinmetz	Hammer (Keule)	kleine Marmorfigur